

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu melalui proses interaksi antara guru dan siswa. Khuluqo (2017:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antar stimulus dan respon”. Purwanto dalam Khuluqo (2017:7) menyatakan bahwa “Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai hasil dari suatu latihan”.

Daryanto (dalam setiawan, 2017:2) menyatakan bahwa, “Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sukmadinata (dalam Suyono, 2017:11) menyatakan bahwa “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk ketrampilan sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”.

Maka dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang di peroleh dari pengalaman belajar seseorang dengan respon yang baik. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulang kembali materi yang di pelajari.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk Belajar.

Naniek Kusumawati & Endang Sri Maruti (2019:58) menyatakan “mengajar adalah kemampuan guru mendesain situasi dan kondisi yang dapat mendukung praktik belajar siswa secara utuh, tepat, dan baik”. Nugraini Susantinah Wisnujati (2022:416) menyatakan “mengajar adalah kegiatan yang hanya dilakukan oleh pendidik agar dapat menyampaikan ilmunya sehingga dapat di terima dan diterapkan dengan baik oleh peserta didik”.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam bentuk pengetahuan dan bimbingan yang dapat membawa perubahan terhadap tingkah laku siswa dalam proses belajar.

2.1.3 Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. Tujuan memberikan petunjuk untuk memilih pelajaran, menata urutan topik-topik, memilih alat bantu pembelajaran.

Menurut Sardiman A.M (2016) tujuan belajar ini adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental atau nilai nilai. Jadi tujuan belajar dapat diartikan juga melatih kemandirian, adaptasi, sampai mampu meningkatkan keterampilan social.

Menurut Oemar Hamalik (2015 : 85) tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa berlangsungnya proses belajar. Jadi tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai tujuan belajar dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena sebagai indikator keberhasilan yang diharapkan setelah setelah siswa mempelajari pelajaran dan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran suatu proses interaksi dengan bimbingan guru untuk memperbaiki potensi peserta didik agar berkembang seluasnya dalam lingkungan kehidupannya. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penugasan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Khuluqo (2017:52) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik”. Hamalik (dalam Lefudin, 2017:13) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antar unsur manusiawi, material, fasilitas dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pendidik dengan peserta didik yang di dalamnya terdapat suatu proses belajar sebagai penentu keberhasilan suatu pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.4 Pengertian Minat Belajar

Minat dapat didefinisikan dengan kecenderungan untuk melakukan respon dengan cara tertentu di sekitarnya. Minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yng terjadi apabila seorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi-situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan. Sehingga apa yang telah dilihat seseorang tersebut tentu aka membangkitkan minat seseorang sejauh apa yang telah dilihatnya dan mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.

2.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

2.1.5.1 Faktor Internal

Menurut Sumadi Suryabrata (2020:21) Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut yaitu :

- a. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
- b. Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.
- c. Kebutuhan, yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- d. Motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan reaksi untuk mencapai tujuan.

2.1.5.2 Faktor Eksternal

- a. Aspek keluarga
 - 1) Cara orang tua mendidik
 - 2) Suasana belajar anak di rumah
 - 3) Keadaan ekonomi keluarga
- b. Aspek Sekolah
 - 1) Metode mengajar, kurang interaksi antara guru dengan siswa saat pembelajaran berlangsung
 - 2) Kedisiplinan pihak sekolah biasanya mempengaruhi siswa
 - 3) Keadaan gedung dan jumlah siswa
 - 4) Media pembelajaran yang harus bervariasi
- a. Aspek Masyarakat
 - 1) Bentuk kehidupan masyarakat di sekitar juga dapat mempengaruhi belajar anak.

2) Teman bergaul. Memilih teman bergaul sangatlah penting.

2.1.6 Media Pembelajaran Secara Umum

Media Pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat perantara untuk membantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran :

- 1 Membangkitkan motivasi belajar
- 2 Mengulang apa yang telah dipelajari,
- 3 Menyediakan stimulus belajar,
- 4 Mengaktifkan respon siswa,
- 5 Memberikan umpan balik dengan segera

2.1.7 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

- Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
 - Menimbulkan kegairahan belajar.
 - Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
3. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- Memberikan perangsang yang sama.
 - Mempersamakan pengalaman.
 - Menimbulkan persepsi yang sama.

Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;
- 3) Menunjukkan hubungan antar mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa;
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;

- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang berkala dapat kembangkan;
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.

2.1.8 Kelebihan Media Pembelajaran

Meskipun dalam penggunaannya jenis-jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran, namun secara umum terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya.

Di antara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka)
- b) Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model
 - Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar
 - Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan time lapse atau high speed fotografi
 - Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal

- Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll
 - Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
- c) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
- d) Menimbulkan kegairahan belajar
- e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- f) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing
- g) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan mengalami kesulitan. Semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini juga bisa diatasi dengan media yang berbeda dengan kemampuan dalam:
- h) Memberikan perangsang yang sama
- i) Mempersamakan pengalaman
- j) Menimbulkan persepsi yang sama. Ada beberapa kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran visual, antarlain terlalu menekankan bahan-bahan visualnya sendiri dengan tidak menghirukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan visual. Disamping itu juga bahan visual dipandang sebagai alat bantu semata bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga keterpaduan antara bahan pelajaran dan alat bantu tersebut diabaikan. Kelemahan audio visual : terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandangi materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

2.1.9 Media Pembelajaran *Takalitar*

Takalitar adalah media pembelajaran yang berbentuk tabel yang terbuat dari kertas ataupun gabus. Media *Takalitar* digunakan penulis dalam proses pembelajaran matematika kelas IV materi perkalian dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan pengoperasian perkalian. Peranan pokok dari media *Takalitar* dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa.

Berikut ini gambar media *Takalitar*



SUMBER :

(<https://www.kompasiana.com/muhammadtaufikhidayatuny/61cc6c8f06310e44ec4c8052/pengembangan-media-pembelajaran-matematika-tabel-perkalian-pintar-takalitar>, didownload pada hari selasa 23 february 2023)

Gambar 2.1 Tabel Perkalian Pintar

Dalam penggunaan media *Takalitar*, guru harus bisa membimbing siswa dalam penggunaan media tersebut. Sehingga dengan melalui bimbingan dari guru, *Takalitar* dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pengoperasian perkalian matematika.

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan media *Takalitar*.

Adapun kelebihan media *Takalitar* yaitu :

1. Memudahkan pengoperasian perkalian dasar dengan cepat
2. Penyajian angka lebih cepat, jelas, menarik dan ringkas.
3. Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.

Adapun kekurangan media *Takalitar* yaitu :

1. Pembuatan media ini memerlukan waktu yang cukup lama.
2. Siswa sulit memahami penggunaan media ini jika guru menjelaskan terlalu cepat.

2.1.10 Penggunaan Media *Takalitar*

Cara penggunaan media *Takalitar* yaitu :

1. Amati bilangan pada soal, contoh soal yaitu 59×63 .
2. Tuliskan bilangan tersebut misalnya 59×63 berarti 5 dan 9 di tempelkan di baris pertama, kemudian 6 dan 3 dikolom bawah tanda x. satu kotak hanya ditulis 1 angka.
3. Tulis hasil perkalian 9×3 di bagian kotak diagonal kanan bawah. Hasilnya 27 berarti di tulis 2 dan 7 dikotak yang sama namun berbeda diagonal.
4. Tulis hasil perkalian 5×3 di bagian kotak diagonal kiri bawah. Hasilnya 15 berarti ditulis 1 dan 5 dikotak yang sama namun berbeda diagonal.
5. Tulis hasil perkalian 5×9 di bagian kotak diagonal kanan atas. Hasilnya 54 berarti ditulis 5 dan 4 dikotak yang sama namun berbeda diagonal.
6. Tulis hasil perkalian 5×6 di bagian kotak diagonal kiri bawah. Hasilnya 30 berarti ditulis 3 dan 0 dikotak yang sama namun berbeda diagonal.

7. Jumlahkan angka-angka yang berada di diagonal paling bawah kanan. Hasilnya yaitu 7. Tulis angka 7 di bawah kotak diagonal bawah kanan.
8. Jumlahkan angka-angka yang berada di diagonal nomor 2 dari bawah. Hasilnya yaitu $4 + 2 + 5 = 11$. Namun hanya ditulis angka satuannya. Sedangkan angka 1 puluhan tersebut diingat - ingat karena nanti akan dijumlahkan dengan angka-angka di diagonal nomor 2 dari atas. Tulis angka 1 di bawah kotak diagonal bawah kiri.
9. Jumlahkan angka-angka yang berada di diagonal nomor 2 dari atas. Hasilnya yaitu $5 + 0 + 1$ lalu ditambahkan simpanan angka tadi yaitu 1 sehingga $5 + 0 + 1 + 1$ yaitu hasilnya 7. Tulis angka 7 di samping kiri kotak diagonal kiri bawah.
10. Jumlahkan angka-angka yang berada di diagonal paling atas. Hasilnya yaitu 3. Tulis angka 3 disamping kiri kotak diagonal kiri atas.
11. Sehingga diperoleh perkalian dari 59×63 yaitu 3717.

2.2 Pengertian Pembelajaran Matematika

Liberna (2018:99) mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar. Maryati dan Priatna (2017:336) mengatakan bahwa matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teorema, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat persamaan matematika, diagram, grafik dan tabel.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa matematika adalah suatu pelajaran yang wajib dipelajari karena sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan matematika diantaranya menghitung dan menggunakan rumus matematika yang di gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

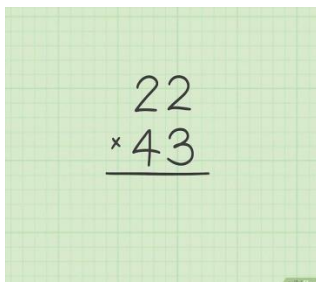
2.2.1 Pengertian Perkalian

Perkalian merupakan topik bahasan yang penting karena perkalian sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan perkalian berguna dalam pemecahan masalah dalam kehidupan, sehingga dalam pembelajaran perkalian bisa dimulai dari situasi dalam kehidupan sehari-hari. Perkalian adalah operasi hitung penjumlahan berulang dari suatu bilangan. Syarat utama agar bisa menguasai perkalian adalah dengan menguasai penjumlahan terlebih dahulu. Terdapat beberapa sifat perkalian yaitu :

1. Sifat Komulatif atau Pertukaran, artinya hasil dari suatu perkalian tidak berubah apabila pengali dan dikalikan ditukar. Contohnya $5 \times 4 = 20$ dan $4 \times 5 = 20$.
2. Sifat Asosiatif atau Pengelompokan, yakni menggunakan tiga bilangan cacah kemudian dua bilangan pertama dikalikan terlebih dahulu kemudian dikalikan dengan bilangan ketiga. Hasil kali bilangan pertama kedua atau ketiga yang dikalikan terlebih dahulu kemudian dikalikan lagi dengan bilangan pertama atau dua bilangan kedua. Contohnya $(3 \times 2) \times 4 = 3 \times (2 \times 4)$.
3. Sifat Distributif atau Penyebaran, didefinisikan apabila setiap bilangan cacah a,b,c berlaku sifat $a \times (b+c) = (a \times b) + (a \times c)$. Contohnya $4 \times (2+3) = (4 \times 2) + (4 \times 3)$.

Cara mengalikan bilangan dua angka:

Misal soal sebagai berikut :



$$\begin{array}{r} 22 \\ \times 43 \\ \hline \end{array}$$

1. Tulis kedua bilangan dua digit secara bertumpuk (di atas satu sama lain). Tempatkan satu bilangan dua digit di baris atas dan bilangan dua digit

lainnya di bawahnya. Meskipun tidak ada cara tepat atau salah untuk menempatkan angka, tempatkan bilangan dua digit yang diakhiri dengan angka 0 di bawah (mis. 40). Dengan begini, kamu bisa melewati perkalian untuk angka tersebut.

$$\begin{array}{r} 22 \\ \times 43 \\ \hline 6 \end{array}$$

2. Kalikan digit satuan bilangan baris bawah dengan digit satuan bilangan di atasnya. Untuk saat ini, kamu tidak perlu memikirkan digit puluhan bilangan baris bawah. Cukup gunakan angka satuan bilangan baris bawah dan kalikan dengan angka satuan bilangan di atasnya. Tulis hasil perkalian tepat di bawah garis.

$$\begin{array}{r} 22 \\ \times 43 \\ \hline 66 \end{array}$$

3. Kalikan digit satuan bilangan bawah dengan digit puluhan bilangan atas. Gunakan angka bawah yang sama (digit satuan) dan kalikan angka tersebut dengan digit puluhan bilangan atas. Setelah itu, tulis hasil perkalian di bawah baris, tepat di bawah digit puluhan (sejajar).

$$\begin{array}{r} 22 \\ \times 43 \\ \hline 66 \\ 0 \end{array}$$

4. Tempatkan angka nol di bawah hasil perkalian pertama. Sebelum memulai perkalian bagian berikutnya, tempatkan angka nol di bawah digit satuan hasil perkalian pertama. Angka nol ini berfungsi sebagai spasi atau

ruang kosong agar kamu bisa melakukan perkalian digit puluhan bilangan bawah.

$$\begin{array}{r} 22 \\ \times 43 \\ \hline 66 \\ 80 \end{array}$$

5. Kalikan digit puluhan bilangan bawah dengan digit satuan bilangan atas. Setelah mengerjakan perkalian untuk digit satuan bilangan bawah, kalikan digit puluhan bilangan bawah dengan digit satuan bilangan atas. Tuliskan hasil perkalian di samping angka nol yang sebelumnya kamu sisipkan.

$$\begin{array}{r} 22 \\ \times 43 \\ \hline 66 \\ 880 \end{array}$$

6. Kalikan digit puluhan bilangan bawah dengan digit puluhan bilangan atas. Tuliskan hasil perkalian di samping angka yang baru saja dituliskan. Untuk 4×2 , tulis kembali angka 8 di samping angka 80 yang sebelumnya sudah ditulis.

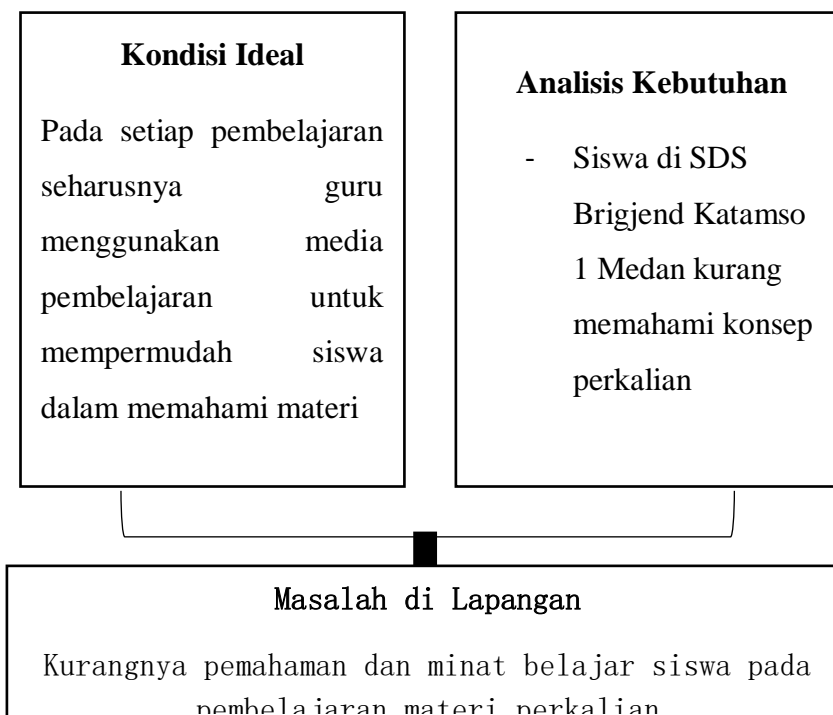
$$\begin{array}{r} 22 \\ \times 43 \\ \hline 66 \\ + 880 \\ \hline 946 \end{array}$$

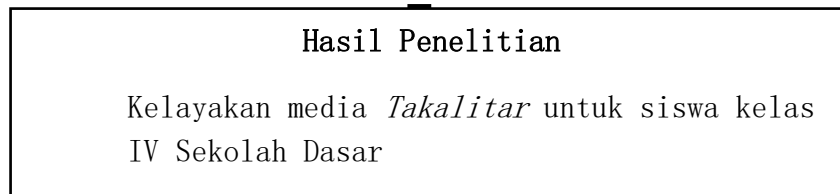
7. Jumlahkan kedua hasil perkalian untuk mendapatkan jawaban akhir. Jika tidak terdapat digit lain pada bilangan, kamu sudah siap untuk menjumlahkan hasil perkalian dari kedua baris. Hasil penjumlahan bilangan pada kedua baris hasil merupakan jawaban akhir perkalian dua digit.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka akan dilakukan analisis pada minat belajar matematika. Dilakukannya analisis ini untuk mengevaluasi permasalahan yang ada. Permasalahan yang terkait dengan kurangnya minat belajar pada pembelajaran matematika. Dalam analisis ini juga untuk melihat faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di Sekolah Dasar.

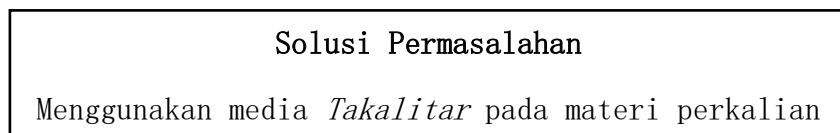
KERANGKA BERPIKIR





Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian



Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh signifikan dalam penggunaan media *Takalitar* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perkalian di kelas IV SD Brigjend Katamso 1 Medan 2022/2023.

2.5 Definisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh dari pengalaman belajar seseorang dengan respon yang baik. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulang kembali materi yang di pelajari.
2. Media Pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat perantara

untuk membantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. *Takalitar* adalah media pembelajaran yang berbentuk tabel yang terbuat dari kertas ataupun gabus. Peranan pokok dari media *Takalitar* dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa..
4. Pembelajaran Matematika adalah suatu pelajaran yang wajib dipelajari karena sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan matematika diantaranya menghitung dan menggunakan rumus matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Minat dapat didefinisikan dengan kecenderungan untuk melakukan respon dengan cara tertentu di sekitarnya. Minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi-situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan.